

Narrativas transmedia. Prácticas que facilitaron su abordaje

María Eugenia Larice
(UNSL-FCH-Proyecto de Investigación 4-1516)
mariaeugenialarice@gmail.com

Eje 3: Periodismo, comunicación y medios

Habitamos un mundo mediático, caracterizado por la convergencia de múltiples pantallas, procesos de hipermediación e hibridación de lenguajes que promueven un usuario proactivo, situado en el centro de un ecosistema en el que la producción y la recepción de mensajes se amalgaman y reconceptualizan.

En ese ecosistema el usuario asume el protagonismo en la expansión de una narrativa que se aplica a distintos relatos (ficciones, informativos), se expresa en lenguajes diversos (verbal, icónico, audiovisual), por distintos medios y plataformas (televisión, cine, videojuegos). Emergen así narrativas transmedia, asociadas con la participación y cooperación de los usuarios, la producción colectiva, la interactividad (Scolari, 2013).

Las narrativas transmedia aluden a historias que se inician en un medio, continúan en otro, siguen en otro. Entre sus características fundamentales está la interacción e intervención de diferentes usuarios. Se desarrollan a la manera de una conversación, donde alguien propone un tema, otros realizan comentarios sobre ese tema, cuentan una historia relacionada o le otorgan otra interpretación. Como ocurría en la comunicación comunitaria apoyada en medios analógicos (radio, cassette-foro), cada participante aporta su mirada, contribuye al desarrollo del diálogo. La diferencia con el ecosistema actual es que el relato circula por otros canales, se difunde en formatos diversos. En los medios digitales las comunidades van generando nuevas maneras de contar sus historias, compartir su mirada sobre lo que ocurre, aportar nuevos datos, ideas, conocimientos, puntos de vista. En la expansión de estos relatos ha influido el surgimiento de una multiplicidad de dispositivos y medios para contar historias, como así también una diversidad de lenguajes que se fueron desarrollando y entremezclando. De este modo, el transmedia ha llegado al periodismo, el documental, la publicidad, la ficción.

Desde la perspectiva educativa, esta realidad convergente propicia modos de abordaje apoyados en procesos integradores, tendientes al desarrollo de habilidades que permitan desenvolverse en un mundo mediático e interactuar a través de múltiples soportes. Se trata de estrategias educativas que se orientan hacia un uso contextual de las tecnologías, para que los estudiantes puedan seguir flujos de información e historias en formatos diversos, moviéndose constantemente entre los planos de la recepción y la creación (Jenkins, 2006).

En este contexto se comparte una propuesta tendiente a explorar procesos educativos implicados en la producción de narrativas, desde una lógica transmedia, siguiendo un diseño de campo que recoge la información en su ambiente natural (entorno b-learning) e intenta recuperar las visiones de los participantes (plasmadas fundamentalmente en producciones obtenidas durante el desarrollo de prácticas de aprendizaje).

Desde el equipo docente se tiende a facilitar la construcción de un conocimiento entendido como alternativo y transformador, de naturaleza colectiva y dialógica, favorecido por la utilización de dinámicas y herramientas que posibilitan la construcción grupal.

Se indaga sobre información subjetiva, tal como la misma es expresada por las/los participantes y, si bien se parte de un marco conceptual previo, se intentan redescubrir nuevas perspectivas a partir de las relaciones que subyacen y se van revelando durante el proceso.

El escenario lo constituye la asignatura Educación y Medios, espacio curricular que integra el plan de estudios del Profesorado en Ciencias de la Educación (Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis) y tiene como propósitos fundamentales facilitar una aproximación crítica, activa y creativa a diversos medios y tecnologías de información y comunicación factibles de ser integrados en procesos educativos. En el período lectivo 2017 la asignatura se desarrolla en una modalidad blended (aprendizaje mezclado), implicando actividades en el espacio físico del aula y en

línea. Entre los criterios que orientaron la adopción de esta modalidad estuvo el de recuperar recursos y servicios que convergen en la Web 2.0 desde dimensiones como las siguientes: formativa (generando prácticas de exploración y descubrimiento, potenciadoras del aprendizaje en autonomía); comunicacional (diseñando un entorno en línea facilitador de puestas en común e intercambios colaborativos); innovadora (asignando a cada recurso tecnológico una función específica e integrada a la totalidad de elementos que configuran la propuesta); investigativa (analizando la potencialidad educativa y comunicacional de los soportes y recursos utilizados).

Desde el punto de vista pedagógico-didáctico, durante el desarrollo de la asignatura se articulan dinámicas y actividades que enfatizan la reflexión y producción grupal, tienden a potenciar procesos bilaterales, distintos modos de expresión. Al iniciar la experiencia se propuso a las/los estudiantes la realización de una serie de prácticas de aprendizaje que involucran instancias de trabajo en el propio ámbito familiar, con los textos de lectura obligatoria, con los medios y tecnologías cuyas particularidades se abordan en el trayecto.

En las líneas siguientes se resumen dos prácticas que tuvieron su origen en conceptos clave como narrativas transmedia, alfabetización mediática, producción colaborativa.

A-Descubriendo el lenguaje sonoro: trabajando en pequeños grupos y atendiendo a las particularidades de este lenguaje, se propuso a las/los estudiantes producir una secuencia en la que el sonido cumpla una función narrativa. En la grabación debían recuperar elementos como voz, música, silencio y efectos sonoros que permitieran contar historias; considerando el espacio donde ocurren los acontecimientos, donde se sitúa cada escena, los personajes que intervienen, la acción (actividad que se propone realizar el protagonista), el conflicto, que ocurre cuando a la acción que desea emprender el protagonista se opone un personaje o situación antagónica. En la consigna de trabajo se destacó la importancia del conflicto, elemento que introduce interés, atrae la atención, aporta suspenso, considerando además que, según como se produzca el desenlace de la historia el conflicto se resolverá o no. Se estableció que la historia sonora no debía durar más de tres minutos, se brindaron orientaciones respecto a los recursos a utilizar, las búsquedas, las pruebas de grabación que podían resultar necesarias hasta obtener los efectos deseados, el formato que debía tener el archivo sonoro final. Se obtuvieron así las siguientes historias, producidas en pequeños grupos: “La terminal”, basada en un hecho real vivido por uno de los integrantes del grupo al regresar de un viaje; “Un día de la familia Pérez”, historia que recrea una situación familiar, tendiente a promover la reflexión sobre distintos tipos de violencia presentes en la vida cotidiana; “Un día de otoño”, propuesta que plantea una situación de violencia escolar, orientada a la búsqueda de estrategias para atender ese tipo de problemáticas; “La racionalidad humana”, tendiente a promover la reflexión sobre el tema de la racionalidad como imposición, como fragmentación de los seres humanos, subordinando las emociones y la vida afectiva.

B-Descubriendo la historieta y la fotonovela: en esta práctica se propuso a las/los estudiantes producir una historieta y/o una fotonovela que otorgue continuidad a la historia sonora previa, o que implique una historia anterior, acontecimientos que tal vez desencadenaron esa historia sonora; otra posibilidad era crear una historia nueva, partiendo de lo que le sucede a uno de los personajes de la historia anterior; también estuvo la posibilidad de crear una historia paralela, que sucede de manera simultánea a la historia sonora, en otro escenario, con personajes diferentes pero que comparten el mismo conflicto. Alternativas diversas entre las que cada grupo pudo optar; ajustándose -en el caso de esta práctica- a la estructura narrativa propia de la historieta y/o de la fotonovela, a sus metáforas visuales y textos lingüísticos convencionales. Se obtuvieron las siguientes producciones:

“Atrapados en lo desconocido”, historieta que recupera la resiliencia como capacidad primordial para un estudiante universitario, pensando en dificultades que aparecen durante la carrera, no sólo de índole académica sino considerando los desafíos que se le presentan en su vida personal, social, cultural, sexual. Esta historieta, con sus personajes y vicisitudes tuvo como punto de partida “La Terminal”, historia sonora previa.

“Los padres no escuchan”, historieta centrada en la violencia física y verbal, tendiente a que estudiantes de nivel medio puedan reflexionar y buscar maneras de resolver situaciones de conflicto. Fue la propuesta del grupo que previamente había producido “Un día de la familia Pérez”.

“Realidades complejas”, historieta tendiente a trabajar la violencia, específicamente la escolar y la intrafamiliar, con adolescentes y jóvenes. Fue la manera de otorgarle continuidad a “Un día de otoño”.

El mismo grupo pudo producir también una fotonovela, tendiente a promover la reflexión de los jóvenes sobre las formas de violencia presentes en la publicidad gráfica y televisiva.

Otra producción fue “Las opiniones de los demás”, fotonovela orientada a la promoción de una educación transformadora, partiendo de las reflexiones que orientaron “La racionalidad humana” y del cuestionamiento de conceptos y expresiones utilizados de manera frecuente en la vida cotidiana.

Al momento de efectuar el envío de esta comunicación los estudiantes transitan una nueva práctica, explorando y compartiendo temas de su interés a través de la Web 2.0, recuperando aplicaciones diversas, videojuegos, libros digitales, videos, archivos sonoros (entre otros) y produciendo materiales como los siguientes: muro multimedial, revista digital, póster digital, mapa mental, infografía.

La evaluación de la propuesta se apoya en un modelo flexible, incluye actividades de auto y heteroevaluación, como así también, de evaluación del curso en su totalidad. Los instrumentos tienden a considerar el carácter acumulativo del proceso, tanto en los aspectos conceptuales como en lo relativo a la comunicación y el crecimiento grupal. En este sentido, interesa evaluar el grado en que la experiencia propicia la planificación y el desarrollo de tareas de manera cooperativa, autogestiva, proyectiva; el sentido de pertenencia, de integración a un grupo de pares. Los instrumentos tienden a evaluar el proceso considerando aspectos como: conceptualizaciones logradas, dificultades, temáticas que fueron objeto de discusión, necesidades que fueron explicitadas, iniciativas, propuestas. Asimismo, se valoran aspectos relativos a la continuidad, permanencia, interés suscitado por la experiencia; ensanchamiento de la visión de los problemas y de la conciencia crítica. También, habilidades evidenciadas en relación al uso adecuado de los soportes y herramientas involucrados en la propuesta. La sistematización de la información obtenida durante el proceso y la que arroje la evaluación del curso es responsabilidad del equipo docente. Se estima que, el informe comprobatorio brindará elementos relativos a procesos implicados en la producción narrativas, diseños pedagógicos emergentes factibles de ser aplicados en nuevas experiencias. Seguidamente se comparten algunos resultados obtenidos hasta el momento, los que sin duda tienen carácter provisorio ya que el proceso no ha concluido.

La información aportada por las/el estudiante denota un alto grado de motivación y de satisfacción por lo aprendido en el trayecto. Las frecuencias más altas reúnen valoraciones como: novedoso, movilizante, innovador, interesante. También, expresiones de agrado por haber encontrado modos posibles de transferencia al aula y otros entornos educativos, reflexiones sobre sus prácticas cotidianas y los cambios que perciben como necesarios.

Respecto a la temática plasmada en las producciones, tanto en el caso de la historia sonora como en la historia visual se observa una tendencia a trabajar la problemática de la violencia de género (particularmente la ejercida sobre mujeres y niñas) y la violencia escolar; también, temas vinculados a los derechos de los niños, la lucha contra la discriminación, la fragmentación social, problemáticas vinculadas con adolescentes y jóvenes.

En las historias producidas cobra importancia el contexto, los saberes y vivencias cotidianas que le dan sentido y posibilidad de interpretación; son historias contadas de una determinada manera, en las que las/los estudiantes le otorgan un significado particular al mundo en que viven. Al crear sus historias recuperan aprendizajes informales, estrategias de resolución de problemas, de creación y producción de contenidos.

La propuesta tiende a potenciar procesos de diseño y producción colaborativa, capacidades para desenvolverse en entornos hipermediales, habilidades para compartir información a través de diferentes entornos comunicativos, para organizar, contrastar, sintetizar informaciones procedentes de distintos entornos. En este sentido, las prácticas previamente descriptas permitieron a las/los estudiantes recuperar características básicas de las narrativas transmedia, descubrir nuevos modos de expresión y difusión de sus experiencias, percepciones, reflexiones; apropiarse de nuevas posibilidades de diálogo y conversación. Propiciaron una cultura participativa, se apoyaron en la creación de historias a través de distintos medios, mostrando cada medio una parte diferente de la historia, realizando su aporte desde la perspectiva narrativa, desde su propio lenguaje.

Se estima que la construcción de historias, la inmersión en mundos narrativos, no sólo permitió a las/los estudiantes descubrir sus alcances y posibilidades en distintos campos sino vivenciar sus potencialidades pedagógicas.

Palabras clave: ecología de medios-narrativas transmedia-prácticas de aprendizaje

Bibliografía

- Aparici, R. (2010): *Conectados en el ciberespacio*. Madrid, UNED
- Bruner, J. (1988): *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona, Gedisa
- Dussel, I. (2010, septiembre):. Los nuevos medios y la democratización de la cultura. Entrevista con Henry Jenkins. *El Monitor de la Educación*, N° 26. Recuperado de <http://www.me.gov.ar/monitor/nro0/pdf/monitor26.pdf>
- Ferrés, J. y Piscitelli, A. (2012, marzo):. La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, N° 38 Recuperado de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-10>
- Gros, B. y Contreras, D. (2006, septiembre): La alfabetización digital y el desarrollo de competencias ciudadanas. *Revista Iberoamericana de Educación*, N° 42. Recuperado de <http://www.rieoei.org/rie42a06.htm>
- Jenkins, H. (2008): *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós
- Scolari, C. (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona, Gedisa
- _____ (2013). *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan*. Bilbao, Deusto Ediciones